

ライトボット図鑑をつくろう！ 2/9

本時の目標

プログラミングの楽しさを知り、気づいたことやわかったことを書き出す。

本時の評価

プログラミングの楽しさを知り、気づいたことやわかったことを書き出すことができた。

(発言・ワークシート②)

本時の展開

	学 習 活 動	学習指導上の留意点
導 入	1. めあての確認 <div>ライトボットについて気付いたことやわかつたことを書こう</div> 2. 学習活動を確認する。	前時の感想などを読み返し「ライトボットを紹介したい」という意欲を持たせる。 本時のゴールが気づいたことやわかったことを付箋紙に書き込む事だと知らせる。 (プレゼン②)
展 開	3. ブロックの働きを確認する。 4. プロシージャ(変数)について知る。 5. ライトボットについて気づいたことやわかった事を一つずつ付箋紙に書き込みワークシートに張る。 6. 本時の感想を書く。 (ワークシート②-(3))	一つ一つのブロックの働きを確認する (ワークシート②-(2)) プロシージャ(変数)を活用する意味を知る。(プレゼン⑥) プログラミングを行いながら書き込んでいく。付箋紙は各自のワークシート②-(1)に張らせる。
ま と め	7. 感想を発表する。 8. 次時の活動を確認する。	自分の感想との違いや共通点に気づかせる。 次時では、ライトボットの面白いところを紹介することであることを知らせる。